

Dreamcast™



Dreamcast.

MESAR™

METROPOLIS STREET RACER



TABLE DES MATIERES

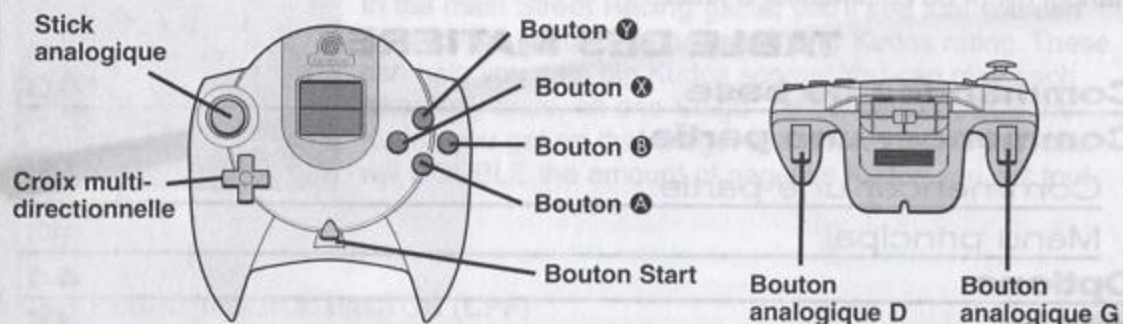
Merci d'avoir acheté Metropolis Street Racer. Nous vous conseillons de lire le présent manuel avant de commencer à jouer.

TABLE DES MATIERES

Commandes de base	40
Commencer une partie	
Commencer une partie	42
Menu principal	43
Options	44
Kudos	45
Faire une partie	
Votre Garage	48
Courses de rue	50
Contre la montre	57
Course rapide	57
VM	58
Internet	58
Multijoueurs	59
Trucs et astuces	60

- Ce jeu est prévu pour 1 ou 2 joueur(s).
- Avant de mettre la console sous tension, veuillez brancher le ou les périphérique(s) sur votre Dreamcast.
- Pour quitter le jeu en cours de partie, appuyez sur les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et **START**. Cela vous permet de retourner à la page de titre du jeu.
- Ce jeu nécessite un Visual Memory (VM) pour la sauvegarde des données

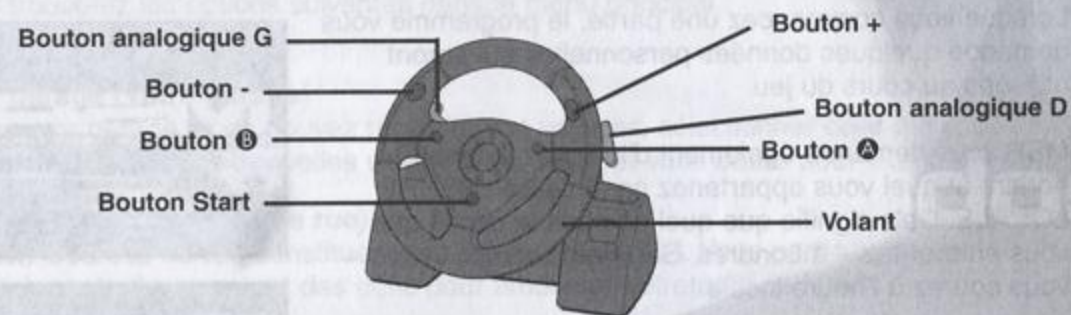
MANETTE DREAMCAST



Commandes	Mode analogique	Mode numérique
Stick analogique	Conduire (analogique)	Changer la vue du conducteur
Croix multidirectionnelle	Changer la vue du conducteur	Conduire (numérique)
Bouton A	Frein à main	Accélérer
Bouton B	Passer à la vitesse supérieur (en cas de boîte de vitesse manuelle seulement)	Frein à main
Bouton X	Rétrograder (passe en marche arrière si le véhicule est à l'arrêt)	Rétrograder (passe en marche arrière si le véhicule est à l'arrêt)
Bouton Y	Regarder en arrière	Regarder en arrière
Bouton analogique L	Frein à main	Passer à la vitesse supérieur (en cas de boîte de vitesse manuelle seulement)
Bouton analogique R	Accélérer	Rétrograder (passe en marche arrière si le véhicule est à l'arrêt)
Bouton Start	Pause / Menu du jeu	Pause / Menu du jeu

- Si vous avez opté pour la boîte de vitesse automatique, le passage à la vitesse supérieure et inférieure se fera automatiquement.
- Vous ne pouvez faire marche arrière que lorsque le véhicule est à l'arrêt.
- Si vous insérez un Vibration Pack dans le Port d'extension 2, vous sentirez les mouvements du véhicule.
- Pour les parties à 2 joueurs, il vous faut une manette supplémentaire.
- Il est recommandé d'utiliser les manettes officielles Dreamcast pour jouer à ce jeu.

VOLANT



Commandes	Fonctions
Volant	Conduire (mode analogue seulement)
Bouton A	Frein à main
Bouton B	Regarder en arrière
Bouton +	Passer à la vitesse supérieure (en cas de boîte de vitesse manuelle seulement)
Bouton -	Rétrograder (passe en marche arrière si le véhicule est à l'arrêt)
Bouton analogique G	Freiner
Bouton analogique D	Accélérer
Bouton Start	Pause / Menu du jeu

- Si vous avez opté pour la boîte de vitesse automatique, le passage à la vitesse supérieure et inférieure se fera automatiquement.
- Vous ne pouvez faire marche arrière que lorsque le véhicule est à l'arrêt.
- Vous ne pouvez pas utiliser le Vibration Pack avec le volant.
- Pour les parties à 2 joueurs, il vous faut une manette supplémentaire.
- Il est recommandé d'utiliser les manettes officielles Dreamcast pour jouer à ce jeu.

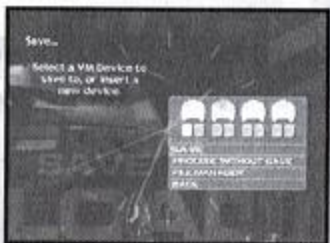
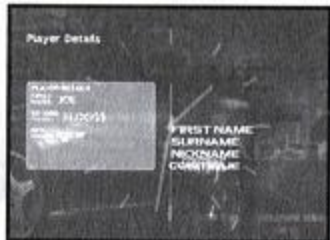
Commencer une partie

Lorsque vous commencez une partie, le programme vous demande quelques données personnelles qui seront utilisées au cours du jeu.

MSR vous demande également d'indiquer le fuseau horaire auquel vous appartenez car il utilise l'HEURE LOCALE. Cela signifie que quel que soit le circuit que vous empruntez – à Londres, San Francisco ou Tokyo – vous courez à l'heure locale !

Vous devez créer un fichier de sauvegarde sur votre VM, si vous en avez un, ce qui vous permettra de conserver votre progression. Si vous n'avez pas de VM, vous ne pourrez pas sauvegarder vos progrès ni vos données personnelles.

- Veuillez ne pas mettre la console hors tension ni retirer la manette ni aucun autre périphérique pendant la sauvegarde et le chargement.
- Les données du jeu (la progression, la cote de kudos, les données personnelles, le paramétrage des options, votre garage et les meilleurs tours) sont chargées automatiquement pendant le jeu.
- Si vous retirez ou insérez le VM en cours de partie, vos données ne seront peut-être pas sauvegardées/chargées correctement.



Menu principal

Vous trouverez les options suivantes dans le menu principal :

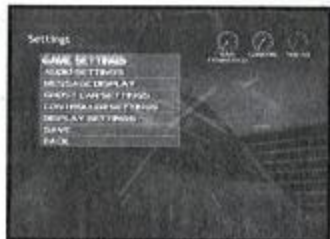
- Your garage (Votre garage)** P48
Dans votre garage, vous pouvez regarder vos voitures, sélectionner celle qui vous convient, visualiser de nouvelles voitures, les tester et vous battre pour les obtenir.
- Street Racing (Courses de rue)** P50
L'option Courses de rue constitue le jeu principal de MSR. Vous participez à des championnats de course et des défis pour améliorer votre cote de kudos.
- Time Attack (Contre la montre)** P57
Vous pouvez vous entraîner sur les circuits que vous avez déverrouillés, enregistrer un tour de piste en un temps record et vous battre contre une voiture fantôme.
- Quick Race (Courses rapides)** P57
Cette option vous permet de créer vos propres courses de rue avec les voitures et les circuits que vous avez déverrouillés.
- Internet** P58
Utilisez cette option pour vous connecter à Internet afin d'envoyer ou de télécharger votre cote de kudos, les records et la voiture fantôme.
- Options** P59
C'est ici que vous pouvez modifier les options du jeu.
- Quit (Quitter)**
Quittez la partie en cours pour démarrer une nouvelle partie solo ou multijoueurs.

Options

Le menu Options se trouve dans le menu principal. Il vous permet de modifier les options suivantes, avant la partie comme en cours de partie :

SETTINGS (PARAMETRES)

Sélectionnez votre type de commandes et personnalisez les paramètres visuels et textuels du jeu.



RECORD MERGE (FUSIONNER LES RECORDS)

Fusionnez vos records avec ceux d'un ami via un VM ou d'un e-mail (courrier électronique).

DEMOS/REPLAYS (DEMOS/REJOUER)

Vous pouvez visualiser des démonstrations et rejouer tous les stages que vous avez sauvegardés.



CD/RADIO

Modifiez les paramètres audio du jeu, tels que le volume et les options CD et radio. Si vous utilisez un lecteur de CD, vous pouvez personnaliser vos musiques du jeu préférées et créer un CD.

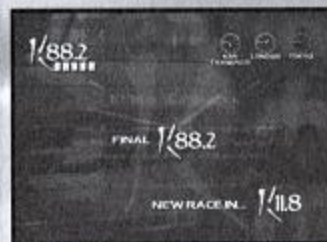
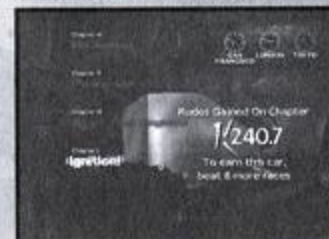
CHEATS

Ce menu vous permet d'activer et de désactiver les cheats du jeu que vous avez déverrouillés.

- kudos \ ku"dos \ , n.
1. Respect présenté a un individu émérite.
 2. Gratification reçue pour des compétences particulieres.
 3. Honneurs accordés a un ultime champion.

Le kudos, qu'est-ce que c'est ? Dans Metropolis Street Racer, il en est question en permanence. Vous en êtes gratifié lorsque vous gagnez, lorsque vous conduisez avec style ou quand vos prouesses émerveillent le spectateur. C'est votre kudos que vous mettez en jeu chaque fois que vous jouez, c'est un peu de votre kudos que vous perdez lorsque vous conduisez mal...

Toutes les courses, les épreuves de vitesse et les défis que vous courez sur l'un des 200 circuits (au moins !) du jeu peuvent vous gratifier de points de kudos. Le kudos octroyé est la mesure de vos compétences, de votre style de conduite et des succès remportés dans une partie.



Tous les "points" de kudos sont additionnés pour constituer votre cote de kudos. Votre cote de kudos vous permet de déverrouiller les 250 stages et 25 chapitres du jeu, de progresser, de déverrouiller de nouvelles voitures et de concourir dans le Défi mondial du kudos sur Internet.

GAGNER DES POINTS DE KUDOS

Vous devez acquérir des points de kudos pour progresser dans le jeu. Mais le kudos impliquant tant le style que la réussite, il ne suffit pas de gagner pour faire grimper votre cote ! Vous pouvez récolter des points kudos de différentes façons :



Compétences

- Se montrer brillant et gagner les courses.
- Battre le temps minimum imposé
- Atteindre ses objectifs dans un défi de compétences.

Style

- Faire des tours propres et stylés
- Etre agréable à regarder et prendre du plaisir à conduire – freinages impressionnants, dérapages contrôlés, etc.
- Effectuer de belles performances de course telles que de judicieuses manœuvres pour doubler les concurrents



Mise en jeu

- Chaque fois que vous retentez une course, vous remettez en jeu votre kudos gagné sur cette course car c'est la dernière course qui compte.
- Vous pouvez relever vos propres défis de plusieurs façons. Plus le défi est important, plus vous gagnez de points de kudos.
- Utilisez vos jokers pour jouer encore plus gros et gagner davantage de points de kudos.

PERDRE DES POINTS DE KUDOS

Rien n'est jamais acquis – comme dans la vraie vie, votre cote de kudos, votre gloire, votre prestige, peut grimper comme dégringoler ! Le conducteur verra son kudos chuter en conduisant mal, dangereusement ou sans bon résultat. Voici le résumé des situations qui feront chuter votre kudos :

Mauvaise conduite

- Accidents et pertes de contrôle
- Toucher les murs

Tricherie

- Utiliser des voitures ou des barrières à son avantage

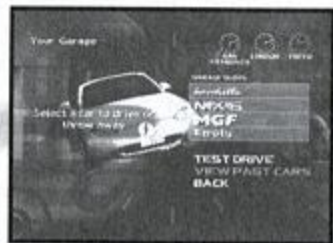
Changement de voiture

- Changer de voiture vous coûte une pénalité de reprise – il s'agit d'un pourcentage des points de kudos gagnés avec cette voiture.

N'oubliez pas que c'est la DERNIERE tentative de chaque course qui compte pour votre cote de kudos et NON la meilleure ! Votre cote de kudos peut diminuer mais tout ce que vous avez déverrouillé reste disponible.

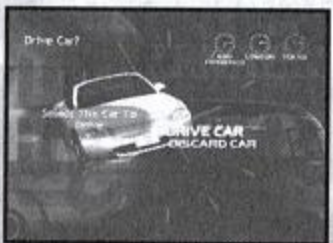


VOTRE GARAGE



Dans MSR, vous pouvez gagner des voitures que vous gardez dans votre garage personnel. Si trois emplacements sont initialement prévus dans votre garage, vous pouvez en gagner d'autres un peu plus loin dans le jeu. Vous pouvez sélectionner Votre garage dans le menu principal quand vous le souhaitez pour recueillir des informations sur vos voitures, pour les conduire, pour regarder les voitures de la salle de démonstration ou les tester en conduite ou concourir pour une nouvelle voiture.

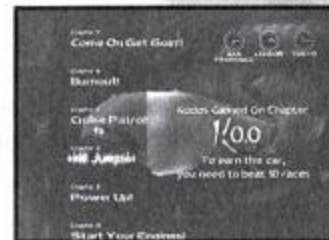
Pour démarrer le jeu, la première chose à faire est de gagner une voiture. Sélectionnez un emplacement du garage à pourvoir et vous serez conduit à la salle de démonstration où l'on vous proposera trois voitures. Les options de chaque voiture vous permettent d'assister à une course de démonstration, de faire un essai n'engageant à rien ou de relever un défi pour devenir l'heureux propriétaire de la voiture.



Pour devenir propriétaire de la voiture, vous devez relever le défi correspondant puis personnaliser votre véhicule. Et voilà ! Cette voiture est à vous ! Elle vous permettra de participer à des courses de rue. Toute voiture garée dans votre garage peut être sélectionnée à tout moment si vous souhaitez la conduire. Il suffit de sélectionner l'option Drive Car (Voiture à conduire).

VOTRE GARAGE

Vous pouvez acquérir une nouvelle voiture à chaque chapitre (voir la section Courses de rue). Si vous brillez dans chacun des 10 stages d'un même chapitre, vous déverrouillerez la voiture du chapitre correspondant. Elle vous attend dans la salle de démonstration, vous pouvez la regarder, effectuer un test de conduite ou relever un défi pour en devenir l'heureux propriétaire. Dans certains stages, vous pouvez également recevoir des voitures bonus en guise de récompense.



Chaque voiture déverrouillée possède son propre facteur de performances automobiles – ou FPA – utilisé pour calculer le nombre de points de kudos que vous pouvez gagner en l'utilisant. Une voiture au FPA élevé sera souvent plus puissante qu'une voiture au FPA peu élevé.

Si votre garage est plein et que vous souhaitez faire l'acquisition d'une voiture supplémentaire, vous devrez troquer l'une de vos voitures. Il suffit de sélectionner une voiture située sur un emplacement pour la remplacer par votre nouvelle acquisition. Comme dans la vraie vie, le troc à son coût. Vous perdrez donc un certain nombre de points de kudos gagnés avec la voiture mise au rebut. Plus le FPA de la voiture est élevé, plus le taux de perte est élevé. N'oubliez pas que l'option Test Drive (Test de conduite) vous permet d'effectuer une course d'essai n'engageant à rien ou un test de conduite vous permettant de déterminer si cette voiture en vaut la chandelle !



COURSES DE RUE

Lorsque vous avez une ou plusieurs voiture dans votre garage, vous pouvez conquérir sur le circuit principal "Street Racing Kudos Challenge" sélectionnable dans l'option "Street Racing" du menu principal.

Pour commencer, vous vous trouvez face à l'écran Chapitres qui vous permet d'accéder aux 25 chapitres du jeu. Pour savoir quel est le niveau de kudos requis pour déverrouiller le chapitre suivant, il suffit de sélectionner le chapitre en question, indisponible pour le moment, signalé en gris. Au départ, seul le premier chapitre – « Moteur ! » – est accessible (en blanc). Il comporte 3 stages verrouillés. Vous êtes prêt ?



Chaque chapitre compte 10 stages représentés sous forme d'icônes en bas de l'écran. Vous devez réussir tous les stages de chaque chapitre pour déverrouiller la voiture offerte. Vous devez obtenir suffisamment de kudos (comme le montre l'écran) pour déverrouiller les stages et les chapitres suivants.

COURSES DE RUE

Les stages déverrouillés, prêts pour le défi, sont en blanc. Ils peuvent être sélectionnés pour une ou plusieurs course(s). Si vous passez en surbrillance le stage suivant, signalé en gris, vous découvrirez la quantité de kudos qu'il vous faut pour le déverrouiller. Si vous avez terminé un stage avec succès, l'icône montre une coche jaune – si vous échouez, elle passe au rouge.



Vous pouvez tenter les chapitres et les stages déverrouillés dans l'ordre qui vous plaît et passer ceux que vous ne souhaitez pas effectuer pour l'instant, tant que vous possédez suffisamment de kudos pour avancer. A tout moment, et quelle que soit la voiture que vous conduisez, vous pouvez retourner aux chapitres et stages déverrouillés et tenter ou retenter votre chance pour gagner encore plus de kudos !

COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

Il y a énormément de types différents de challenges dans MSR. Ils peuvent avoir lieu sur les 200 circuits disponibles à travers les villes. 7 types d'épreuves sont listées ci-après, avec une note explicative pour gagner le maximum de Kudos. N'oubliez jamais que vous gagnez des Kudos grâce à votre style et à vos compétences.

HOTLAP

L'objectif de ces stages est de battre le temps imposé en faisant le meilleur temps. Les défis à relever sont divers et variés, chacun requérant une approche différente. Il s'agit d'une combinaison des éléments suivants :

- En plusieurs tours OU un tour (très difficile)
- Tour le plus rapide OU vitesse moyenne par tour établie sur plusieurs tours
- Temps illimité OU contre la montre

Vous devez faire le meilleur temps pour réussir le stage. Vous pouvez réduire la limite de temps pour gagner encore plus de kudos.

Kudos : plus vous réduisez la limite de temps, plus vous gagnez de kudos en cas de réussite.



COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

TIMED RUN

Les courses contre la montre sont rythmées par le tic-tac d'un chronomètre. On vous donne un temps à ne pas dépasser dans lequel vous devez finir soit un circuit simple soit, plus tard, dans des chapitres plus difficiles, une série de circuits, le temps étant cumulé. Ici aussi, vous pouvez décider de réduire le temps imposé pour gagner plus de kudos. D'autres voitures participent à la course contre la montre, alors attention !

Kudos : plus vous réduisez le temps à ne pas dépasser, plus vous gagnez de points de kudos en cas de réussite.



ONE ON ONE

Ici, vous concurrez contre une autre voiture dans une course effrénée – il peut s'agir du même type de voiture que la vôtre comme d'un type différent. Dans les stages un contre un, vous donnez un avantage à votre adversaire au départ de la course et devez tenter de le rattraper. Naturellement, il vous faut être plus rapide que votre concurrent pour remporter la course. Réfléchissez bien à l'avantage que vous lui octroyez car plus vous risquez gros, plus vous gagnerez de points de kudos !



Kudos : plus l'avantage accordé au départ est important, plus vous gagnerez de points de kudos en cas de victoire.

COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

STREET RACE

Voici de véritables courses sur le terrain, auxquelles participent plusieurs voitures. Vous pouvez courir contre un certain nombre de voitures différentes (le FPA moyen est affiché). La course représente un nombre déterminé de tours sur un seul circuit. Vous pouvez définir le temps minimum que vous souhaitez effectuer pour gagner plus de kudos (si vous relevez le défi !)



Dans ce type de course, les points de kudos en jeu sont également fonction des performances de votre voiture. Par exemple, arriver deuxième dans une voiture peu puissante, en battant des bolides, vous rapportera plus de points de kudos que de gagner dans une bonne voiture contre des engins peu performants !

Pour réussir un stage de courses sur le terrain (course solo ou mini-championnat), il n'est pas nécessaire d'arriver premier mais il ne faut pas arriver dernier non plus !

Kudos : plus vos performances relatives sont bonnes, plus vous gagnez de points de kudos.

COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

CHAMPIONSHIP

Ce type de stage propose un mini-championnat vous permettant de tester vos aptitudes en courses de rue sur un certain nombre de circuits. Les autres pilotes et vous-même devez courir un certain nombre de circuits en cumulant vos temps. Plus vous avez l'avantage sur les autres, plus votre kudos prend du galon !



Kudos : mieux vous vous en sortez par rapport aux autres et meilleur est votre temps, plus vous recevez de kudos. Les stages de défis sont conçus pour tester vos compétences de pilote. Les défis sont trop nombreux pour pouvoir tous les évoquer ici. Vous découvrirez le défi à relever au début de chaque stage. En voici quelques exemples :

- Doubler – vous devez doubler un certain nombre de voitures
- Vitesse maximum – établissez un record de vitesse
- Tour d'avance – essayez de prendre un tour d'avance sur votre concurrent dans les temps donnés

Kudos : à chaque défi son moyen de rapporter des points kudos. Patience, ça vient !

COURSES DE RUE – TYPES DE STAGES

SPECIAL STAGES

Dans certains chapitres, vous rencontrerez des stages spéciaux. Un stage spécial, qu'est ce que c'est ? Il s'agit simplement de n'importe quel stage évoqué plus haut à ceci près que l'entrée est contrôlée : vous devrez donc répondre à certaines exigences pour y entrer. Voici quelques exemples d'exigences requises pour accéder à certains stages spéciaux :

- Seules certaines voitures/certains constructeurs peuvent participer à certains stages spéciaux.
- Certains se déroulent à des moments précis de la journée, comme les courses nocturnes.



Les stages spéciaux ont non plus un seul mais deux objectifs.

- Le premier objectif est l'objectif de stage habituel : la réussite du stage vous aide à déverrouiller la voiture du chapitre.

- Le second objectif, plus difficile, est de déverrouiller les items de bonus du jeu. Et bien sûr, vous gagnerez aussi des points de kudos !

Kudos : un stage spécial vous permet de gagner des points de kudos. Il vous donne également l'occasion de déverrouiller un item de bonus.

CONTRE LA MONTRE

TIME ATTACK OPTION (OPTION CONTRE LA MONTRE)

Cette option est indépendante du grand Défi du kudos. Elle vous permet de courir sur n'importe quel circuit déverrouillé. Vous pouvez également définir un record de vitesse à battre sur un tour de n'importe quel circuit - vous pouvez donc vous mesurer à d'autres pilotes via Internet et VM. C'est idéal pour pratiquer les circuits que vous trouvez difficiles avant de mettre votre kudos en jeu dans un véritable stage. Vous courez ici contre le fantôme de votre voiture.

**GHOST ATTACK OPTION (OPTION CONTRE LE FANTOME)**

Cette option vous permet de charger n'importe quel tour de piste fantôme que vous avez sauvegardé dans votre VM, reçu par e-mail ou téléchargé d'Internet. Vous pouvez ensuite courir contre ce circuit fantôme.

COURSE RAPIDE

Le mode Course rapide vous permet d'organiser vos propres courses de rue, pour vous entraîner ou vous amuser. Vous pouvez choisir n'importe quel circuit déverrouillé. Vous pouvez décider de courir avec ou contre n'importe quelle voiture de la salle de démonstration. Ici, pas de kudos en jeu. C'est idéal pour ceux qui veulent une petite course de rue rapide ou pratiquer un peu !



VISUAL MEMORY et INTERNET**VM**

Lorsque vous commencez une partie, MSR vous demande si vous souhaitez utiliser le VM. Si vous n'avez pas inséré votre VM, le programme vous demande de le faire. Vous avez besoin d'un VM pour sauvegarder votre progression, pour combiner vos données avec celles d'autres joueurs, pour échanger des données et pour envoyer des données sur Internet ou en télécharger.

- Le jeu sauvegarde automatiquement votre progression de joueur en solo, c'est à dire votre cote de kudos, vos progrès, votre garage et vos meilleurs tours.
- Les tours fantômes peuvent être sauvegardés après un contre la montre et chargés via ce menu. Les parties multijoueurs peuvent être sauvegardées via le menu Multijoueurs.
- N'oubliez pas que vous ne devez ni insérer ni retirer le VM au cours de la sauvegarde car cette opération pourrait endommager le VM ou les données sauvegardées.

**Internet**

Utilisez cette option du menu Sélection du mode pour vous connecter au site Internet de MSR. En suivant les instructions données sur le site, vous pouvez envoyer vos données et télécharger des données vers votre VM pour vous mesurer à elles.

MULTIJOUEURS

MSR dispose d'un mode multijoueurs très riche permettant à 8 joueurs maximum de se connecter et de se rencontrer dans le cadre de diverses compétitions.



Tout d'abord, les joueurs doivent se connecter en sélectionnant Set Up (Créer) dans le Multiplayer Menu (menu Multijoueurs). Les joueurs doivent ensuite saisir leurs données personnelles. Ils peuvent entrer leurs données de joueur en solo sauvegardées dans le VM. Les voitures de la salle de démonstration de chaque joueur sont rassemblées dans la salle de démonstration multijoueurs. Tous les circuits déverrouillés sont disponibles dans le pool de circuits multijoueurs.

Lorsque vous créez le jeu, vous avez le choix entre les options suivantes :

Single races (Courses en solo)

Un grand éventail de courses en solo telles que head-to-head (face à face), ghost attack (contre son fantôme), first-to-split, matchplay et poursuit (poursuite).

Series (Championnat multi-épreuves)

Il s'agit d'un championnat de course en face à face comportant un certain nombre de rounds.

Championship (Championnat par équipe)

Les joueurs jouent à tour de rôle dans un championnat par équipe.

Quick race (Course rapide)

Une petite envie de course en face à face sans avoir à paramétrer joueurs ou options ? L'option Course rapide vous jette dans le feu de l'action !

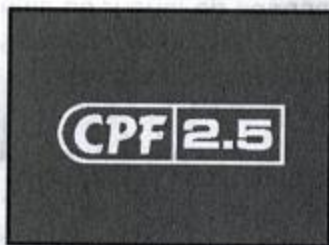


JOKERS

Dans le jeu principal de courses de rue, vous pouvez gagner des jokers s'affichant sous votre cote de kudos. Ils vous aideront à atteindre une cote kudos record ! Vous ne pouvez utiliser chaque joker qu'une seule fois, dans un seul stage – mais cela DOUBLERA la quantité de kudos que vous gagnerez dans ce stage ! Mais attention, si vous perdez, cela DOUBLERA le montant de kudos perdu !

FACTEUR DE PERFORMANCES AUTOMOBILES (FPA)

Gardez un œil attentif sur le FPA de votre voiture et celui de vos opposants car c'est un facteur déterminant dans la quantité de kudos que vous pouvez gagner. En conduite en solo, on vous donnera un objectif fondé sur le FPA de votre voiture. Lorsque vous courez avec des concurrents, votre kudos dépend de votre FPA relativement à celui de vos adversaires. Vous gagnerez donc bien plus de kudos en battant une voiture au FPA élevé au volant d'une voiture au FPA faible que le contraire.



KUDOS

Lorsque vous conduisez, surveillez le K, pour kudos, affiché sur votre écran. Ce symbole et le message qui lui est associé vous informent si vous gagnez des points de kudos en conduisant bien ou si vous en perdez pour manque d'attention au volant. Exercez votre conduite et faites en sorte de faire apparaître ce K de si bonne augure afin d'augmenter votre kudos !